

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Волинський національний університет імені Лесі Українки
Факультет іноземної філології
Кафедра прикладної лінгвістики

СИЛАБУС

Нормативного освітнього компонента

ІНТЕРАКТИВНИЙ WEB ДИЗАЙН

підготовки	Бакалавра
спеціальності	035 Філологія
освітньо-професійної програми	Прикладна лінгвістика. Переклад і комп'ютерна лінгвістика
форма навчання	денна, заочна
курс	3-й
семестр	V

Силабус освітнього компонента «ІНТЕРАКТИВНИЙ WEB ДИЗАЙН»
підготовки бакалавра, галузі знань 03 Гуманітарні науки, спеціальності 035
Філологія, за освітньо-професійною програмою **Прикладна лінгвістика.**
Переклад і комп'ютерна лінгвістика.

Розробники: **Линник Ю.М.**, кандидат педагогічних наук, доцент, доцент
кафедри прикладної лінгвістики

Погоджено

Гарант освітньо-професійної програми:



(Бондар Т. Г.)

Силабус освітнього компонента затверджено на засіданні кафедри
прикладної лінгвістики

протокол № 1 від 30.08.2022 р.

Завідувач кафедри:



(Біскуб І. П.)

I. Опис освітнього компонента

Таблиця 1 (денна форма)

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітня програма, освітній рівень	Характеристика освітнього компонента
Денна форма навчання	03 Гуманітарні науки 035 Філологія Прикладна лінгвістика. Переклад і комп'ютерна лінгвістика Бакалавр	Нормативний
Кількість годин / кредитів 90 год./ 3 кредити		Рік навчання 3
		Семестр V
ІНДЗ: немає		Лекції 10
		Практичні 36 год.
		Самостійна робота 38 год.
		Консультації 6 год.
		Форма контролю: екзамен
Мова навчання		українська

Таблиця 1.2 (заочна форма)

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітньо-професійна програма, освітній рівень	Характеристика освітнього компонента
Денна форма навчання	03 Гуманітарні науки 035 Філологія Прикладна лінгвістика. Переклад і комп'ютерна лінгвістика Бакалавр	Нормативний
Кількість годин / кредитів 90 год./ 3 кредити		Рік навчання 3
		Семестр V
ІНДЗ: немає		Лекції 2 год.
		Практичні 10 год.
		Самостійна робота 66 год.
		Консультації 12 год.
		Форма контролю: екзамен
Мова навчання		українська

II. Інформація про викладача

Прізвище, ім'я та по батькові	Линник Юрій Миколайович
Науковий ступінь	кандидат педагогічних наук
Вчене звання	доцент
Посада	доцент кафедри прикладної лінгвістики
Контактна інформація	тел.: 0668893021 email: yu.lynnnyk@vnu.edu.ua
Дні занять	http://94.130.69.82/cgi-bin/timetable.cgi?n=700&teacher=3914

III. Опис освітнього компонента

1. *Анотація.* Вивчення ОК «Інтерактивний Web дизайн» сформує навички використання системного підходу до проектування програмних продуктів, дасть можливість здобути досвід ефективної взаємодії з front-end та back-end розробниками, допоможе розвинути продуктове, а не лише візуальне мислення.

2. *Пререквізити(вимоги до початку вивчення).* Вивчення ОК «Інтерактивний WEB дизайн» ґрунтується на здобутих у попередніх навчальних семестрах знаннях із таких ОК як «Інформаційні технології», «Основи WEB технологій», «Основи програмування», «Програмування та бази даних», ВД «Веб-дизайн» та ОК «Англійська мова», що необхідна для опрацювання навчальних матеріалів та розуміння інтерфейсу взаємодії зі спеціальними технологіями та додатками.

Постреквізити. ОК «Інтерактивний web дизайн» стане важливою у ході вивчення таких ОК навчального плану підготовки бакалавра як «Експертні системи та штучний інтелект» та «Захист інформації».

3. *Мета освітнього компонента:* ознайомлення здобувачів із поглибленими принципами і технологіями створення сучасного інтерактивного користувацького веб-інтерфейсу.

Основними завданнями вивчення освітнього компонента є:

- оволодіти вичерпною та актуальною інформацією про сучасні тренди у сфері інтерактивного веб-дизайну та веб-розробки;
- здобути базові навички роботи із найпопулярнішими інструментами та технологіями у сфері інтерактивного веб-дизайну та веб-розробки.
- підвищити власний рівень цифрової та фахової компетентностей;
- сформувати вміння розуміти, розділяти на окремі логічні блоки та розв'язувати, поставлені задачі;
- розвинути здатності управляти, осмислювати та аналізувати отримані результати;
- сформувати навички пошуку нових шляхів розв'язання, поставлених перед вами задач, із врахуванням зміни технологій та вимог суспільства.

У процесі викладання ОК використовуються традиційні та інноваційні методи навчання.

До *традиційних методів* належать:

- пояснювально-ілюстративний – здобувачі освіти отримують готову інформацію, словесно, а також у вигляді презентацій і відеороликів із детальним поясненням;
- репродуктивний – викладач демонструє роботу із технологіями та інструментами розробки UI сайту, здобувачі поетапно відтворюють кожен вид роботи.

Інноваційні методи включають:

- мозковий штурм – у ході проектування інтерактивних інтерфейсів.

– проектно-дослідницький метод – при підготовці практичних завдань;

– метод кейсів(при підготовці індивідуальних проектів) – передбачає покрокове проходження усіх етапів UX-дослідження, проектування користувацького інтерфейсу, створення інтерактивних елементів.

В умовах дистанційного навчання заняття базуються на методах, що інтегрують інформаційні технології: онлайн-заняття на платформі Zoom, здійснення модульного контролю шляхом виконання індивідуальних проектів, долучення здобувачів освіти до класів, створених на платформі Google Classroom, надання інструкцій, у яких продубльовано пояснення викладача щодо виконання практичних завдань.

4. *Результати навчання (компетентності).* Вивчення ОК забезпечує формування у ЗО таких компетентностей:

- знайомство із основними трендами сучасного дизайну: Design Thinking, Human Centered Design, Data-Dirven/Data Informed Design;
- знайомство із основними техніками та прийомами дизайн-дослідження (Customer Interview, Ux Personas, CJM, тощо);
- знайомство із основами принципами проектування сучасного користувацького інтерфейсу(Task Flow, Wire Flow).
- здобуття базових навиків роботи із сучасними інструментами інтерактивного веб-дизайнера (Figma);
- розгляд принципи створення мобільних інтерфейсів;
- здобудуть навички використання Google Analytics у Ux Design.

Після закінчення вивчення ОК «Інтерактивний Web дизайн» ЗО володітимуть такими компетентностями:

1. *Загальними:*

- Здатність учитися й оволодівати сучасними знаннями **(ЗК5)**;
- Здатність до пошуку, опрацювання та аналізу інформації з різних джерел **(ЗК6)**;
- Уміння виявляти, ставити та вирішувати проблеми **(ЗК7)**;
- Здатність працювати в команді та автономно **(ЗК8)**;
- Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу **(ЗК10)**;
- Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях **(ЗК11)**;
- Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій **(ЗК12).**

2. *Фаховими:*

- Здатність вільно оперувати спеціальною термінологією для розв'язання професійних завдань **(ФК 8)**;
- Здатність формулювати ціль, завдання та критерії розробки програмного забезпечення, включно з дослідженням, технічним описом, розробкою архітектури та моделюванням процесів функціонування, правильно обирати і використовувати інструментарій розробки чи оптимізації програмного забезпечення та вміння обґрунтовувати свій вибір**(ФК 16).**

Програмних результатів навчання:

- Вільно спілкуватися з професійних питань із фахівцями та нефахівцями державною та іноземними мовами усно й письмово, використовувати їх для організації ефективної міжкультурної комунікації (ПРН 1);
- Ефективно працювати з інформацією: добирати необхідну інформацію з різних джерел, зокрема з фахової літератури та електронних баз, критично аналізувати й інтерпретувати її, впорядковувати, класифікувати й систематизувати (ПРН 2);
- Організовувати процес свого навчання й самоосвіти (ПРН 3);
- Використовувати інформаційні й комунікаційні технології для вирішення складних спеціалізованих задач і проблем професійної діяльності (ПРН 6);
- Мати навички управління комплексними діями або проєктами при розв'язанні складних проблем у професійній діяльності в галузі обраної філологічної спеціалізації та нести відповідальність за прийняття рішень у непередбачуваних умовах (ПРН 18);
- Використовувати базові знання інформатики й сучасних інформаційних систем та технологій, навички програмування, технології безпечної роботи в комп'ютерних мережах, методи створення баз даних та інтернет ресурсів для розв'язання прикладних завдань у професійній діяльності (ПРН 21).

5. Структура навчального освітнього компонента

Таблиця 3.1 (денна форма)

Назви змістових модулів і тем	Усього	Лек.	Практ.	Сам. роб.	Конс.	*Методи контролю / Бали
Змістовий модуль 1. Основні тренди сучасного дизайну. Ух дослідження						
Тема 1. Основи UX	2	2				
Тема 2. Design Tinking	2	2				
Тема 3. Human-Centered Design	2	2				
Тема 4. Data-Driven vs Data-Informed Design	2	2				
Тема 5. UX(user experience) research	2	2				ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 6. Customer Interviews	2		2			ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 7. Дослідження кокурентів	7		2	5		ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 8. Ux Personas	7		2	5		ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 9. Customer Journey Map(CJM)	2		2			ДС+РЗ/К (2 бали)
Разом за модулем 1.	28	10	8	10		10 балів
Змістовий модуль 2. User Interface(UI) Design. Тестування						

Тема 10. Загальні принципи проектування, евристики Нільсена. Етапи проектування.	2		2			ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 11. Текст в інтерфейсі (Storytelling).	2		2	9		ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 12. Створення Task Flow, Wire Flow.	2		2	9		ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 13. Ui-kits. Design Systems.	2		2			ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 14. Основи роботи у графічному редакторі Figma.	4		4			ДС+РЗ/К (4 бали)
Тема 15. Створення графічного макета сайту у редакторі Figma	4		2	11	2	ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 16. Створення інтерактивних елементів у редакторі Figma	6		4		2	ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 17. Usability Testing	2		2	9		ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 18. A/B Testing	2		2			ДС+РЗ/К (2 бали)
Разом за модулем 2	46		22	20	4	20 балів
Змістовий модуль 3. Мобільні інтерфейси. Аналітика в Ух.						
Тема 19. Проектування адаптивних інтерфейсів. Специфіки малих екранів	4		2		2	ДС+РЗ/К (4 бали)
Тема 20. Розробка графічного макету сайту(Figma) для мобільного пристрою.	2		2			ДС+РЗ/К (4 бали)
Тема 21. Тестування власного проєкту.	2		2			ДС+РЗ/К (2 бали)
Разом за модулем 3	16		6	8	2	10 балів
Всього годин / Балів	90	10	36	38	6	40

*Методи контролю: ДС – дискусія, РЗ/К – розв’язування задач / кейсів

Таблиця 3.2 (заочна форма)

Назви змістових модулів і тем	Усього	Лек.	Практ.	Сам. роб.	Конс.	*Методи контролю / Бали
Змістовий модуль 1. Основні тренди сучасного дизайну. Ух дослідження.						
Тема 1. Основи UX	2	2				

Тема 2. Design Tinking	2	2				
Тема 3. Human-Centered Design	2	2				
Тема 4. Data-Driven vs Data-Informed Design	2	2				
Тема 5. UX(user experience) research	4	2			2	ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 6. Customer Interviews	2		2			ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 7. Дослідження кокурентів	7		2	5		ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 8. Ux Personas	7		2	5		ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 9. Customer Journey Map(CJM)	4		2		2	ДС+РЗ/К (2 бали)
Разом за модулем 1.	42	10	8	20	4	10 балів
Змістовий модуль 2. User Interface(UI) Design. Тестування						
Тема 10. Загальні принципи проектування, евристики Нільсена. Етапи проектування.	2		2			ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 11. Текст в інтерфейсі (Storytelling).	11		2	9		ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 12. Створення Task Flow, Wire Flow.	11		2	9		ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 13. Ui-kits. Design Systems.	2		2			ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 14. Основи роботи у графічному редакторі Figma	6		4		2	ДС+РЗ/К (4 бали)
Тема 15. Створення графічного макета сайту у редакторі Figma	15		2	11	2	ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 16. Створення інтерактивних елементів у редакторі Figma	6		4		2	ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 17. Usability Testing	11		2	9		ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 18. A/B Testing	2		2			ДС+РЗ/К (2 бали)
Разом за модулем 2	66		22	38	6	20 балів
Змістовий модуль 3. Мобільні інтерфейси. Аналітика в Ух.						
Тема 19. Проектування адаптивних інтерфейсів. Специфіки малих екранів	14		2	10	2	ДС+РЗ/К (4 бали)
Тема 20. Розробка графічного макету	4		2		2	ДС+РЗ/К (4 бали)

сайту(Figma) для мобільного пристрою.						
Тема 21. Тестування власного проєкту.	2		2			ДС+РЗ/К (2 бали)
Разом за модулем 3	20		6	10	4	10 балів
Всього годин / Балів	90	2	10	66	12	40

*Методи контролю: ДС – дискусія, РЗ/К – розв’язування задач / кейсів

6. Завдання для самостійного опрацювання
Змістовий модуль 1

Тема 7.

- *дослідження конкурентів (Porter five forces analysis)*
- *SWOT аналіз*

Тема 8.

- *UX Personas.*

Змістовий модуль 2

Тема 11.

- *Storytelling;*

Тема 12.

- *Task Flow*
- *Wire Flow*

Тема 15.

- *Редактор Figma*

Тема 17.

- *Usability Testing*

Змістовий модуль 3

Тема 19.

- *Проектування адаптивних інтерфейсів.*

IV. Політика оцінювання

Оцінювання знань здобувачів освіти з ОК «Інтерактивний WEB дизайн» здійснюється на основі результатів поточного і підсумкового контролю знань. Об’єктом оцінювання знань здобувачів освіти є програмовий матеріал, засвоєння якого перевіряється під час цих видів контролю. Оцінювання здійснюється за 100-бальною шкалою.

Детальніше про засади поточного та підсумкового оцінювання див. [Положення про поточне та підсумкове оцінювання знань здобувачів вищої освіти Волинського національного університету імені Лесі Українки.](#)

Політика викладача щодо здобувача освіти. При вивченні ОК «Інтерактивний WEB дизайн» здобувачі освіти засвоюють програмовий матеріал і виконують завдання відповідно до етапів та термінів, зазначених у силабусі.

Для оцінювання знань здобувача використовують два види контролю: поточний та підсумковий. Поточний контроль включає тестування, опитування, роботу в малих групах, ведення дискусії, дебатів, написання есе, проведення аналізу уривків творів тощо. Такі методи контролю дозволяють перевірити рівень підготовки здобувачів освіти до кожного заняття, вміння оперувати вивченим матеріалом, вміння чітко, логічно і послідовно відповідати на запитання. Максимальна кількість балів, яку здобувач освіти може отримати за три змістових модулів, становить 40 балів.

Визнання результатів навчання, які здобувачі освіти отримали у формальній, неформальній (професійні курси/тренінги, громадянська освіта, онлайн-освіта, стажування тощо) та/або інформальній (самоорганізована освіта, самоосвіта) освіті, регулюється [Положенням про визнання результатів навчання, отриманих у формальній, неформальній та/або інформальній освіті ВНУ імені Лесі Українки](#) і рішенням науково-методичної комісії факультету іноземної філології (протокол № 7 від 03.02.2022 р.).

У межах навчального року Університет може визнати результати навчання, набуті в неформальній та/або інформальній освіті, в обсязі не більше як 10% загального обсягу кредитів, передбачених ОПП (на бакалаврському рівні це не більше ніж 6 кредитів).

Здобувачі освіти, які є членами наукових проблемних груп, авторами статей і тез, доповідачами на наукових конференціях, переможцями та активними учасниками фахових студентських олімпіад, мають право протягом семестру за кожен виконаний вид діяльності одноразово отримати додаткові бали до ОК «Інтерактивний WEB дизайн», якщо здійснена активність здобувачів відповідає профілю ОК. Здобувачі освіти повинні проінформувати НПП про свої здобутки. Науково-педагогічний працівник має право самостійно визначати валідність заявлених здобувачем здобутків і приймати рішення щодо зарахування або незарахування таких балів:

– 3 бали – за результативну роботу у студентській проблемній групі (систематичне відвідування, обговорення), публікацію тез (підготовку матеріалів конференції) або виступ/и на конференції/ях без публікації/й, участь у I етапі Всеукраїнської студентської олімпіади;

– 5 балів – за публікацію статті/ей у збірнику студентських наукових праць, перемога у I етапі Всеукраїнської студентської олімпіади;

– 10 балів – за публікацію статті (статей) у збірнику наукових праць, що входить до категорії Б, або за зайняте призове місце на II етапі Всеукраїнської студентської олімпіади;

– 15 балів – за перше місце на II етапі Всеукраїнської студентської олімпіади.

За умови представлення здобувачами освіти документів (сертифікатів, свідоцтв тощо), що засвідчують отримані результати та відповідають тематиці, обсягу та результатам навчання, які співпадають з ПРН ОК, здобувачі мають право одноразово отримати додаткові бали до семестрового оцінювання одного ОК:

–10 балів при представленні документа із зазначенням прізвища та імені здобувача, мінімальною тривалістю 3 тижні/обсягом один кредит (30 годин); або який складається мінімум з трьох модулів і завершується тестом/тестами із зазначенням набраних балів не нижче 80% правильних відповідей.

–5 балів при представленні документа із зазначенням прізвища та імені здобувача, мінімальною тривалістю 3 тижні/обсягом один кредит (30 годин); складається мінімум з трьох модулів і завершується тестом/тестами із зазначенням набраних балів не менше набраних 60% правильних відповідей.

–1 бал при представленні документа із зазначенням прізвища та імені здобувача, без складання тесту, тривалістю від 1 до 3 годин.

При цьому здобувач не звільняється від складання модульного та підсумкового контролів. Будь-яке зарахування балів, отриманих здобувачем, відбувається одноразово лише в межах одного ОК.

Учасники освітнього процесу, які здобувають освіту з використанням елементів дуальної форми навчання, повинні чітко дотримуватися індивідуального плану відповідно до Положення про підготовку здобувачів освіти у ВНУ імені Лесі Українки з використанням елементів дуальної форми здобуття освіти.

Політика щодо академічної доброчесності. Відповідно до статті 42 Закону України «Про освіту» під час навчання, викладання та провадження наукової діяльності учасники освітнього процесу повинні керуватися етичними принципами та правилами, визначеними законом, з метою забезпечення довіри до результатів навчання та/або наукових (творчих) досягнень.

Жодні форми порушення академічної доброчесності (недбайливе цитування, присвоєння чужих ідей чи робіт, плагіат, псевдоавторство, неповажне ставлення до учасників освітнього процесу, списування тощо) недопустимі.

Загальні засади, принципи, настанови та правила етичної поведінки учасників освітнього процесу у ВНУ імені Лесу Українки регульовано Кодексом академічної доброчесності Волинського національного університету імені Лесі Українки.

Політика щодо дедлайнів та перескладання. Виконання усіх форм робіт, які підлягають оцінюванню, відбувається згідно з силабусом у чітко визначені розкладом терміни. Здобувачі освіти, які здають роботи із порушенням термінів без поважних причин, отримують 0 балів. Якщо здобувач освіти не відвідував окремі аудиторні заняття з поважних причин, на консультаціях він має право відпрацювати пропущені заняття та добрати ту

кількість балів, яку було визначено на пропущені теми. Заборгованість із змістового модуля повинна бути ліквідована здобувачем у позааудиторний час до початку підсумкового контролю з наступного модуля. Кінцевий термін ліквідації заборгованості з модульного контролю обмежується початком заліково-екзаменаційної сесії. Перескладання будь-яких видів робіт, передбачених силабусом освітнього компонента, з метою підвищення підсумкової модульної оцінки не дозволяється.

Процедура оскарження результатів контрольних заходів. Здобувачі освіти мають право порушити будь-яке питання, яке стосується процедури проведення чи оцінювання контрольних заходів та очікувати, що воно буде розглянуто згідно із наперед визначеними процедурами у ЗВО (див. [Положення про порядок і процедури вирішення конфліктних ситуацій у ВНУ імені Лесі Українки](#), пункт 5 «ВРЕГУЛЮВАННЯ КОНФЛІКТІВ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ»).

V. Підсумковий контроль

У 5-му семестрі формою підсумкового семестрового контролю є екзамен. Екзаменаційна оцінка визначається в балах за шкалою від 0 до 60 за результатами виконання таких завдань:

- написання трьох модульних контрольних робіт (максимальна кількість балів за кожну контрольну роботу становить 15 балів; максимальна сума балів за модульні контрольні роботи – 45 балів)

- усної частини іспиту, на яку виносять по одному питанню із кожного з 3 змістових модулів (максимальна кількість балів – 15).

Отримані бали сумуються та формують остаточну екзаменаційну оцінку.

Підсумкова семестрова оцінка визначається як сума поточної семестрової та екзаменаційної оцінок у балах. Зазначена оцінка заноситься до екзаменаційної відомості та індивідуального навчального плану здобувача освіти.

У випадку незадовільної підсумкової семестрової оцінки здобувач складає екзамен повторно в терміни, визначені розкладом заліково-екзаменаційної сесії. У цьому випадку на іспит виносяться 60 балів, а бали, набрані за результатами модульних контрольних робіт, підсумкової екзаменаційної контрольної роботи та усної відповіді, анулюються.

Розподіл балів, які отримують здобувачі освіти

Поточний контроль (максимум 40 балів)			Підсумковий контроль (максимум 60 балів)			Скл. іспиту	Загальна кількість балів
Змістовий модуль 1	Змістовий модуль 2	Змістовий модуль 3	МКР 1	МКР 2	МКР 3		
T1-9	T10-18	T9-21	1	2	3	15	100
20	10	10	15	15	15		

VI. Шкала оцінювання

Шкала оцінювання знань здобувачів освіти з освітніх компонентів, де формою контролю є екзамен

Оцінка в балах за всі види навчальної діяльності	Лінгвістична оцінка
90 – 100	Відмінно
82 – 89	Дуже добре
75 – 81	Добре
67 – 74	Задовільно
60 – 66	Достатньо
1 – 59	Незадовільно

VII. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА ТА ІНТЕРНЕТ-РЕСУРСИ

Основні джерела

1. Allie Decker. The Ultimate Guide to Storytelling. *HubSpot*. URL: <https://blog.hubspot.com/marketing/storytelling> (Last accessed: 01.02.2023).

2. Arts and humanities: Storytelling. *Khan Academy*. URL: <https://www.khanacademy.org/humanities/hass-storytelling/storytelling-pixar-in-a-box/ah-piab-we-are-all-storytellers/v/storytelling-introb>. (Last accessed: 01.02.2023).

3. Arun Agrahri. All the Resources You Need to Master Customer Interviews. *Medium*, 2017. URL: <https://medium.com/lean-startup-circle/all-the-resources-you-need-to-master-customer-interviews-ea7af5dc59c6>. (Last accessed: 01.02.2023).

4. Canva's ultimate guide to font pairing. *Canva*. URL: <https://www.canva.com/learn/the-ultimate-guide-to-font-pairing/> (Last accessed: 01.02.2023)

5. Dalia Goldberg. Data-Driven Design: What It Is and Why It Matters. *Springboard Blog*, 2019. URL: <https://www.springboard.com/blog/design/data-driven-design/> (Last accessed: 01.02.2023).

6. Figma Handbook. A comprehensive guide to the best tips and tricks in Figma. URL: <https://designcode.io/figma-handbook> (Last accessed: 01.02.2023).

7. Prototype interactions and animations. *Figma Help Center*. URL: <https://help.figma.com/hc/en-us/articles/360040315773-Prototype-interactions-and-animations> (Last accessed: 01.02.2023)

8. Scaling Design Thinking in the Enterprise. Best Practices From a 5-Year Case Study. *UXPin*, 2017. 56 p.

9. Steven Miller. UX Design: A Field Guide To Process And Methodology For Timeless User Experience. Independently published, 2021. 120 p.

10. SWOT-аналіз: кому, коли й навіщо потрібен. *Baker Tilly Ukraine*. 2018. URL: <https://bakertilly.ua/id44448/> (дата звернення: 01.02.2023)

11. Yaroslav Lehenchuk. Customer Interviews: When You Need Them and How to Make Them Efficient. *Product Tribe*, 2018 URL: <https://producttribe.com/product-management/customer-interviews-guide> (Last accessed: 01.02.2023)

12. Аніканова Настя, Горін Остап, Уманський Олег. Дизайн-кейс: UX-дослідження Telegram. *Telegraf – журнал дизайнерів*, 2019. URL: <https://telegraf.design/ux-doslidzhennya-telegram/> (дата звернення: 01.02.2023)

Додаткові джерела

13. Dezeen: architecture and design magazine. URL: <https://www.dezeen.com/>. (Last accessed: 01.02.2023)

14. Mary Stribley. Design elements and principles. *Tips and Inspiration by Canva*. URL: <https://www.canva.com/learn/design-elements-principles/> (Last accessed: 01.02.2023)

15. Mary Stribley. Layout and Design. URL: <https://slideplayer.com/slide/13754445/> (Last accessed: 01.02.2023)

16. Miro – An Online Whiteboard & Visual Collaboration Platform for Teamwork. URL: <https://miro.com/> (Last accessed: 01.02.2023)

17. Smashing Magazine — For Web Designers And Developers. URL: <https://www.smashingmagazine.com/> (Last accessed: 01.02.2023)

18. Whimsical – the visual workspace for thinking and collaboration. URL: <https://whimsical.com/> (Last accessed: 01.02.2023)